

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Bandung, Jl.Cihampelas No.173, Kota Bandung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan sesuai dengan prosedur-prosedur yang harus ditempuh yaitu dengan mengajukan proposal hingga penyusunan laporan. Penelitian ini dilaksanakan pada saat dan di luar jadwal jam pelajaran pendidikan jasmani, dan dilaksanakan terhitung dari bulan Agustus 2015 sampai dengan September 2015 dengan intensitas 3x pertemuan/minggu.

B. Metode Penelitian

Dalam melakukan sebuah penelitian maka sudah seharusnya membuat langkah-langkah yang akan ditempuh selama proses penelitian tersebut. Hal itu bertujuan untuk menunjang keberhasilan dari penelitian, mulai dari mengungkapkan permasalahan yang akan dikaji kebenarannya, sampai proses pengumpulan sejumlah data dan analisis data. Langkah-langkah yang akan ditempuh haruslah bersifat ilmiah, karena penelitian merupakan salah satu cara dalam mencari suatu kebenaran melalui cara-cara ilmiah atau metode ilmiah. Dalam artian kegiatan penelitian tersebut harus didasari oleh ciri-ciri keilmuan, penelitian tersebut juga harus dilakukan dengan cara yang masuk akal, dilakukan dengan cara-cara yang dapat diamati oleh panca indera manusia, dan langkah-langkah penelitiannya harus menggunakan langkah-langkah tertentu yang bersifat logis.

Hal tersebut menjelaskan bahwa sebuah metode penelitian mempunyai kedudukan yang penting dalam prosedur penelitian, yang berkaitan dengan pelaksanaan dan pengumpulan data. Secara umum menurut Arikunto (2009, hlm.

136) bahwa : “metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitian”. Cara ilmiah maksudnya yaitu kegiatan penelitian didasarkan pada ciri-ciri keilmuan yaitu rasional yang berarti masuk akal, empiris berarti dapat diamati oleh indera manusia, dan sistematis berarti prosesnya menggunakan langkah-langkah yang logis. Jenis-jenis metode penelitian juga dapat diklasifikasikan berdasarkan, tujuan, dan tingkat kealamiahannya (*natural setting*) obyek yang akan diteliti (Sugiyono, 2014, hlm. 9). Dalam hal ini berkaitan dengan masalah yang akan dikaji oleh peneliti, maka metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian eksperimen.

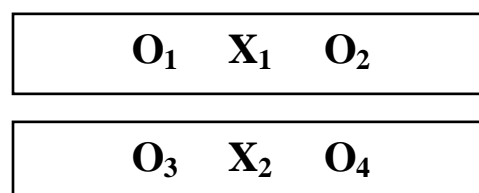
Menurut Sugiyono (2014, hlm. 107) “Metode penelitian eksperimen dapat dikatakan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali”. Dari penjelasan tersebut memberikan gambaran yang jelas mengapa peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen, disebabkan karena secara garis besar dalam proses penelitian ini peneliti ingin mengetahui adanya sebuah akibat yang dapat disebabkan oleh suatu perlakuan. Secara spesifik dapat dikemukakan bahwa penelitian ini bertujuan ingin mencari tahu perbandingan pengaruh pendekatan *teaching game for understanding* (TGfU) dengan pendekatan tradisional terhadap perilaku sosial siswa (tanggung jawab, toleransi, dan disiplin) dalam pembelajaran permainan pendidikan jasmani.

C. Desain Penelitian

Setelah menentukan metode penelitian yang digunakan, selanjutnya yaitu merumuskan desain penelitian. Desain penelitian merupakan sebuah rancangan bagaimana suatu penelitian akan dilakukan. Rancangan tersebut digunakan untuk mendapatkan jawaban terhadap pertanyaan penelitian yang dirumuskan. Dalam sebuah desain penelitian biasanya dijelaskan bagaimana data atau informasi dikumpulkan, mekanisme kontrol dilakukan, dan upaya peningkatan validitas penelitian. Desain penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu *Pretest-Posttest Group Design* yang terdapat dalam bentuk desain *True Experimental Design* (Sugiyono, 2014, hlm.112). Dalam desain ini terdapat 2 kelompok eksperimen,

kemudian diberi pretest yaitu kuisioner/angket untuk mengetahui keadaan awal dari setiap kelompok. Kuesioner/angket yang diberikan berupa pernyataan-pernyataan tentang perilikusosial siswa (tanggung jawab, toleransi, dan disiplin) dengan menggunakan skala likert sebagai skala pengukurannya. Kemudian kedua kelompok sampel diberikan perlakuan atau treatment. Setiap kelompok mendapat treatment yang berbeda yaitu berupa kegiatan pembelajaran dengan pendekatan TGfU dan pendekatan tradisional yang dilakukan tiga kali dalam seminggu selama 12 kali pertemuan, selama kurang lebih 4 minggu. Hal ini didasarkan menurut Harre dalam Harsono (1988, hlm. 106) yang menyatakan bahwa : “Macro-cycle adalah suatu siklus latihan jangka panjang yang bisa memakan waktu 6 bulan, satu tahun, sampai beberapa tahun; Meso-cycle lamanya 3-6 minggu; Micro-cycle kurang dari 3 minggu, bisa 1 atau 2 minggu“.

Setelah masa perlakuan berakhir maka dilakukan tes akhir atau posttest yaitu kuisioner/angket. Setelah data tes awal dan tes akhir terkumpul maka data tersebut disusun, diolah dan dianalisis secara statistik daya beda-t. Hal ini dilakukan untuk mengetahui perbandingan pengaruh pendekatan *teaching game for understanding* (TGfU) dengan pendekatan tradisional terhadap perilaku sosial siswa dalam pembelajaran permainan pendidikan jasmani.



Gambar 3.1 :
Desain Penelitian *Pretest-Posttest Group Design*
(Sugiyono, 2014, hlm.112)

Keterangan :

O_1 : Nilai Pretest Kelompok Pendekatan TGfU

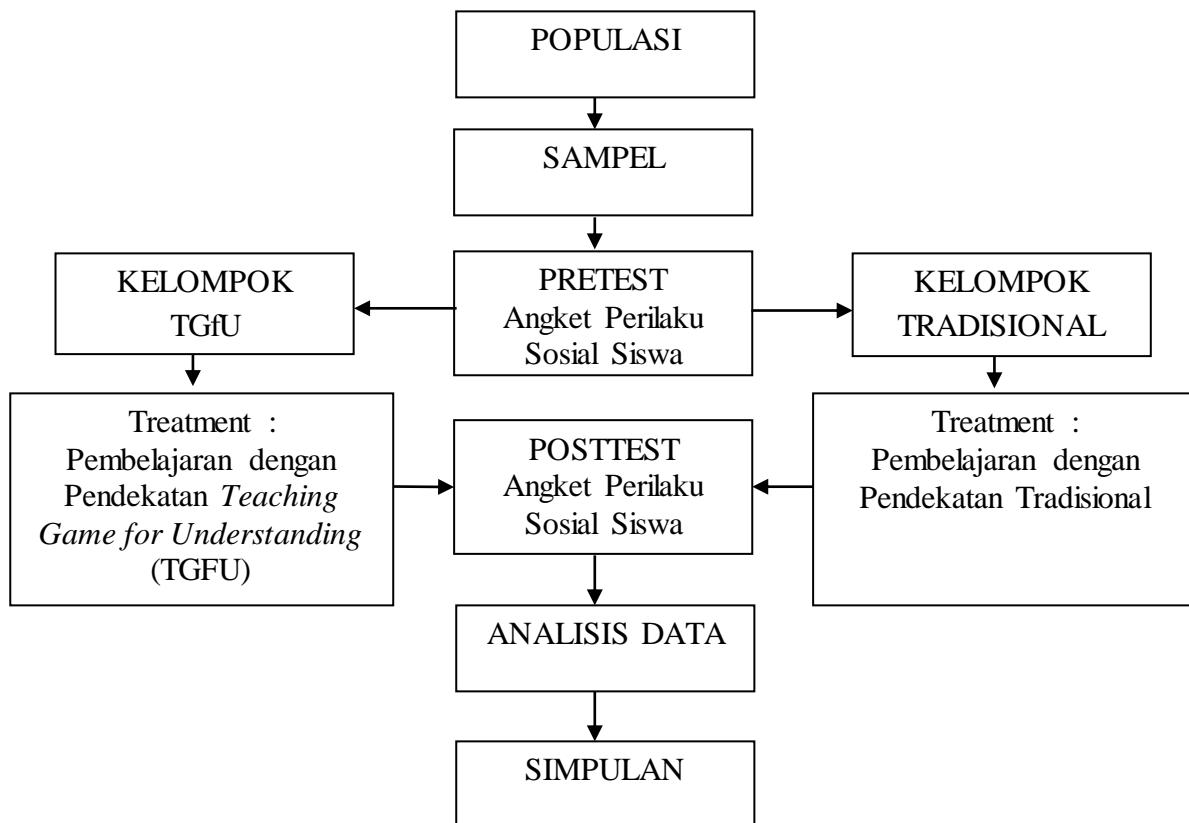
O_2 : Nilai Posttest Kelompok Pendekatan TGfU

O_3 : Nilai Pretest Kelompok Pendekatan Tradisional

O_2 : Nilai Posttest Kelompok Pendekatan Tradisional

X_1 : Treatment (perlakuan penerapan pendekatan TGfU)

X_2 : Treatment (perlakuan penerapan pendekatan tradisional)



Gambar 3.2 :
Kerangka Penelitian

D. Populasi dan Sampel

Untuk memecahkan suatu masalah dalam suatu penelitian yang dilakukan keberadaan populasi dan sampel penelitian adalah hal yang penting untuk menunjang keberhasilan proses penelitian.

1. Populasi Penelitian

Yogi Firmansyah, 2015

**PERBANDINGAN PENGARUH PENDEKATAN TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING (TGfU)
DENGAN PENDEKATAN TRADISIONAL TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA DALAM
PEMBELAJARAN PERMAINAN PENDIDIKAN JASMANI**

Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Populasi memegang peranan penting dalam suatu penelitian, karena populasi merupakan keseluruhan sumber data atau objek yang akan diteliti. Berkenaan dengan populasi, menurut Abduljabar dan Darajat (2013, hlm. 20) bahwa : “Populasi adalah sekumpulan objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik suatu kesimpulan”.

Beranjak dari kutipan tersebut maka dapat disimpulkan yang dimaksud dengan populasi adalah sekumpulan unsur seperti sekumpulan kelompok objek penelitian, baik benda hidup, manusia, benda mati, atau berupa gejala maupun peristiwa-peristiwa yang dijadikan sebagai sumber data yang memiliki berbagai karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian. Dari sekelompok unsur atau objek tersebut diharapkan akan memperoleh informasi yang berguna untuk memecahkan penelitian.

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh Kelas XI SMA Negeri 2 Bandung tahun ajaran 2015/2016 yang berjumlah 12 kelas. Dipilih kelas XI karena sesuai dengan permasalahan yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya, dan kisaran usia siswa kelas XI antara 16-18 tahun merupakan termasuk usia remaja. Hal ini sesuai dengan yang dinyatakan oleh Konopka (dalam Pikunas, 1976) dalam Yusuf (2010, hlm.184) “masa remaja meliputi (a) remaja awal : 12-15 tahun; (b) remaja madya: 16-18 tahun; (c) remaja akhir: 19-22 tahun”. Yusuf (2010, hlm.196) menjelaskan bahwa :

Masa remaja merupakan puncak emosionalitas, yaitu perkembangan emosi yang tinggi. Pada usia remaja awal sampai madya, perkembangan emosinya menunjukkan sifat sensitif dan reaktif yang sangat kuat terhadap berbagai peristiwa atau situasi sosial, emosinya bersifat negatif dan temperamental (mudah tersinggung/marah, mudah sedih/murung).

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Abduljabar dan Darajat, 2013, hlm. 21). Sementara Sugiyono (2014, hlm. 118) menjelaskan bahwa : “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Bila populasi yang diteliti besar maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi

tersebut. Karena peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili).

Sampel penelitian yang digunakan adalah siswa-siswi kelas XI SMA Negeri 2 Bandung berjumlah 30 orang yang nantinya akan dibagi menjadi dua kelompok, satu kelompok eksperimen pendekatan TGfU dan satu kelompok eksperimen pendekatan tradisional. Sehingga masing-masing kelompok berjumlah 15 orang. Alasan mengambil sampel sebanyak 30 orang karena berdasarkan penjelasan yang dikutip dari Sevilla yang diterjemahkan oleh (Tuwu.A, 1993, hlm.163) dari pendapat Gay (1976) bahwa :

Dalam teknik pengambilan sampel Gay menawarkan beberapa ukuran minimum yang dapat diterima berdasarkan tipe penelitian, sebagai berikut :

1. Penelitian deskriptif : 10 persen dari populasi. Untuk populasi yang sangat kecil diperlukan minimum 20 persen.
2. Penelitian korelasi : 30 subjek.
3. Penelitian *ex post facto* atau penelitian kasual komparatif : 30 subjek perkelompok.
4. Penelitian eksperimen : 15 subjek perkelompok. Beberapa ahli percaya bahwa 30 subjek perkelompok dapat dipertimbangkan sebagai ukuran minimum.

Berkaitan dengan sampel dalam sebuah penelitian harus representatif maka dalam proses penentuan sampel harus ada teknik sampling untuk memudahkan peneliti mengambil data dengan akurat. Untuk teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik sampling bertujuan atau *purposive sampling*. Sampling bertujuan (*purposive sampling*) yaitu teknik sampling yang digunakan oleh peneliti jika peneliti mempunyai pertimbangan-pertimbangan tertentu di dalam pengambilan sampelnya (Arikunto, 2009, hlm.97). Jadi pengambilan subjek bukan didasarkan atas strata, random atau daerah tetapi

berdasarkan adanya tujuan tertentu, yaitu kelas yang memiliki jadwal mata pelajaran pendidikan jasmani.

Tabel. 3.1
Karakteristik Sampel

Sampel	Kelompok Eksperimen	
	Pendekatan TGfU	Pendekatan Konvensional
Laki-Laki	9	5
Perempuan	6	10
Usia	15 – 16 Tahun	15 – 16 Tahun

E. Program Perlakuan

Program perlakuan merupakan suatu rancangan yang dibuat oleh peneliti untuk diberikan kepada sampel ketika proses penelitian. Program perlakuan yang dimaksud yaitu berupa langkah-langkah guru dalam memberikan treatment terhadap sampel penelitian selain materi yang akan diberikan. Langkah-langkah tersebut berupa apa yang harus guru lakukan terhadap siswa, dan apa yang harus siswa lakukan, sehingga menimbulkan proses pembelajaran yang disengaja untuk mengarah kepada proses belajar sosial siswa. Pada penelitian ini, peneliti membuat program perlakuan untuk kedua kelompok sampel yaitu sampel eksperimen pendekatan TGfU dengan sampel eksperimen pendekatan konvensional.

Tabel. 3.2
Program Perlakuan Pembelajaran

Bagian	Pendekatan TGfU	Pendekatan Tradisional
Pra Pengajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berdo'a 2. Absen 3. Memberikan apersepsi 4. Melakukan pemanasan yang menyerupai dengan materi yang akan diajarkan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dibariskan dengan tertib dan dihitung jumlahnya 2. Berdo'a 3. Absen 4. Melakukan

Yogi Firmansyah, 2015

PERBANDINGAN PENGARUH PENDEKATAN TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING (TGfU) DENGAN PENDEKATAN TRADISIONAL TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN PENDIDIKAN JASMANI

Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	5. Membangkitkan motivasi dengan mengembangkan pemanasan 6. Menumbuhkan rasa ingin tahu bagaimana melakukan gerakan yang sedang diajarkan	peregangan statis dan dinamis
Pengajaran	1. Bentuk permainan 2. Apersepsi permainan 3. Kesadaran taktis (<i>Tactical awerness</i>) 4. Mengambil keputusan yang tepat (apa yang harus dilakukan dan bagaimana melakukannya) 5. Skill eksekusi 6. <i>Performance</i> (penampilan)	1. Penjelasan 2. Demonstrasi 3. Melakukan 4. Tugas awal 5. <i>Feed back</i> 6. Tugas mandiri
Pasca Pengajaran	Evaluasi : seorang guru menjelaskan kembali konsep dalam materi yang sedang dipelajari	Evaluasi : guru langsung memberikan penilaian tanpa adanya penjelasan dan penguatan kembali

Tabel. 3.3

Langkah-langkah Perlakuan Pembelajaran Perilaku Sosial Siswa dengan Pendekatan *Teaching Game for Understanding* (TGfU)

Guru	Siswa
1. Guru merancang permainan yang disituasikan secara sengaja 2. Guru mengajak siswa melakukan permainan 3. Guru mencipta interaksi / komunikasi antar siswa 4. Guru menata perilaku sosial siswa melalui permainan (tanggung jawab, toleransi, dan disiplin) 5. Guru melakukan tindakan (<i>reward and punishment</i>) kepada siswa mengenai perilaku yang siswa	1. Siswa menyiapkan peralatan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran 2. Siswa siap untuk melakukan permainan yang sudah dirancang guru 3. Siswa melakukan komunikasi dengan siswa lain dalam sebuah permainan kelompok 4. Siswa menunjukan perilaku sosial saat dalam permainan (tanggung jawab, toleransi, dan disiplin)

Yogi Firmansyah, 2015

PERBANDINGAN PENGARUH PENDEKATAN TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING (TGfU) DENGAN PENDEKATAN TRADISIONAL TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN PENDIDIKAN JASMANI

Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

tunjukan	5. Siswa mendapatkan ganjaran (<i>reward and punishment</i>) atas perilaku yang ditunjukan
6. Guru menunjukan perilaku siswa yang benar (model) kepada siswa lain pada saat permainan/proses pembelajaran	6. Siswa yang menunjukkan perilaku benar/baik menjadi model untuk siswa yang lain
7. Guru memperkuat perilaku baik siswa yang ditunjukan saat pembelajaran	7. Perilaku siswa yang baik diperkuat oleh guru
8. Guru mengarahkan siswa ke dalam proses belajar sosial (tanggung jawab, toleransi, dan disiplin)	8. Siswa terarah ke dalam proses belajar sosial (tanggung jawab, toleransi, dan disiplin)
	9. Siswa membereskan kembali peralatan yang sudah digunakan pada tempatnya semula

Tabel. 3.4

Langkah-langkah Perlakuan Pembelajaran Perilaku Sosial Siswa dengan Pendekatan Tradisional

Guru	Siswa
1. Guru membariskan dan menyiapkan siswa untuk memulai pembelajaran	1. Siswa menyiapkan peralatan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran
2. Guru menerangkan formasi dan tugas gerak yang harus siswa lakukan	2. Siswa berbaris sesuai formasi yang guru perintahkan
3. Guru memimpin tugas gerak yang harus siswa lakukan satu persatu	3. Siswa melakukan tugas geraknya satu persatu
4. Guru menata perilaku sosial siswa dalam tugas gerak masing-masing siswa	4. Siswa menunjukkan perilaku sosial dalam tugas geraknya masing-masing
5. Guru melakukan tindakan (<i>reward and punishment</i>) kepada siswa mengenai perilaku yang siswa tunjukan	5. Siswa mendapatkan ganjaran (<i>reward and punishment</i>) atas perilaku yang ditunjukan
6. Guru memperkuat perilaku baik siswa yang ditunjukan saat pembelajaran	6. Perilaku siswa yang baik diperkuat oleh guru
7. Guru mengarahkan siswa ke dalam proses belajar sosial (tanggung jawab, toleransi, dan disiplin)	7. Siswa terarah ke dalam proses belajar sosial (tanggung jawab, toleransi, dan disiplin)
	8. Siswa membereskan kembali peralatan yang sudah digunakan pada tempatnya semula

Setelah menyusun program perlakuan untuk kedua pendekatan, selanjutnya yaitu menyusun program pertemuan yang merupakan materi pembelajaran yang akan diberikan selama penelitian berlangsung.

Tabel. 3.5
Program Pertemuan

Pertemuan	Tanggal	Materi	
		TGfU	Tradisional
I	31 Agustus 2015	Tes Awal (Pretest)	
		<ul style="list-style-type: none"> • Zona Safe • Two Base 	Melatih melempar dan menangkap serta cara meraih posisi safe dalam beberapa formasi
II	2 September 2015	<ul style="list-style-type: none"> • Base Cones • Base Ring 	Lempar tangkap dan memukul dengan cara sendiri, berpasangan, dan bergantian dalam beberapa formasi
III	4 September 2015	<ul style="list-style-type: none"> • Circle Pass • Passing Silang 	Passing atas dan bawah bola voli beberapa formasi
IV	7 September 2015	<ul style="list-style-type: none"> • Bola Point • Happy Passing 	Passing atas, passing bawah, dan spike dalam bola voli dengan bantuan net dalam beberapa formasi
V	9 September 2015	<ul style="list-style-type: none"> • Under Pass Point • Happy Game 	Bermain voli dengan peraturan yang sebenarnya
VI	11 September 2015	<ul style="list-style-type: none"> • Dribbling Zone • Dribbling Halang Rintang 	Dribble dalam bola basket dengan cara berpasangan dan bergantian dalam beberapa formasi
VII	14 September 2015	<ul style="list-style-type: none"> • Pass Ten • Bound Pass Holahof 	Passing dalam bola basket dengan cara berpasangan diam dan bergerak dalam beberapa formasi
VIII	16 September 2015	<ul style="list-style-type: none"> • Scoring Games • Point Zone 	Permainan dalam bola basket untuk mencari point (permainan sebenarnya)
IX	18 September	<ul style="list-style-type: none"> • Target Foot • Menjatuhkan 	Passing dengan menggunakan kaki bagian

Yogi Firmansyah, 2015

PERBANDINGAN PENGARUH PENDEKATAN TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING (TGfU) DENGAN PENDEKATAN TRADISIONAL TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN PENDIDIKAN JASMANI

Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	2015	Cones	dalam, luar, dan punggung kaki dalam beberapa formasi
X	21 September 2015	<ul style="list-style-type: none"> • Dribbling Zone • Gawang 8 	Dribble dalam sepak bola dengan cara berpasangan dan bergantian dalam beberapa formasi
XI	23 September 2015	<ul style="list-style-type: none"> • Goal Corner • Three Cones 	Melatih shooting dengan cara bergantian kearah target atau gawang dalam beberapa formasi
XII	25 September 2015	<ul style="list-style-type: none"> • Passing Lingkaran • Game Exhibition 	Melatih sepak sila, sepak kura, heading, dan menahan bola dengan beberapa formasi. Dilanjutkan dengan game seperti sebenarnya.
		Tes Akhir (Posttest)	

F. Instrumen Penelitian

Untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan diperlukan adanya data yang benar, cermat, serta akurat karena keabsahan hasil pengujian hipotesis tergantung kepada kebenaran dan ketepatan data. Sedangkan kebenaran dan ketepatan data yang diperoleh tergantung pada alat pengumpulan data yang digunakan sebagai sumber data.

Alat ukur dalam penelitian biasa disebut instrumen penelitian. Sugiyono (2014, hlm. 148) memaparkan bahwa "...instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati". Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang akan diteliti. Jumlah instrumen tergantung pada jumlah variabel yang diteliti.

Instrumen yang digunakan dalam gejala/fenomena alam maupun sosial harus valid dan reliabel atau teruji validitas dan reabilitasnya. Pada kasus ini peneliti akan meneliti gejala/fenomena sosial yang terjadi di lingkungan sekolah, yaitu perilaku sosial siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Maka dari itu peneliti menggunakan kuisioner/angket sebagai alat pengumpul datanya. Alasan

penulis menggunakan kuisisioner/angket dalam pengumpulan data adalah lebih efisien ditinjau dari segi waktu, biaya, dan memudahkan untuk mengolahnya.

“Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya” (Sugiyono, 2014, hlm. 199). Adapun jenis angket yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah angket tertutup. Arikunto (2009, hlm.103) memaparkan bahwa : “Angket tertutup adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden tinggal memberikan tanda centang (✓) pada kolom atau tempat yang sesuai”.

Angket disebarkan kepada siswa yang telah ditentukan sebagai sampel (responden) berisi pernyataan-pernyataan mengenai proses perilaku belajar sosial siswa (tanggung jawab, toleransi dan disiplin) pada mata pelajaran pendidikan jasmani. Siswa hanya diminta untuk memberikan tanda centang atau *checkbox* (✓) pada kolom yang telah tersedia yaitu kolom Sangat Sering Dilakukan (SSD), Sering Dilakukan (SD), Dilakukan (D), Pernah Dilakukan (PD), atau Tidak Pernah Dilakukan (TPD).

Agar memudahkan penulis dalam menyusun setiap butir pertanyaan dalam kuesioner atau angket, peneliti membuat kisi-kisi instrument terlebih dahulu. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono (2014, hlm.160) bahwa “..., maka sebelum instrumen disusun menjadi item-item instrument, maka perlu dibuat kisi-kisi instrument...” kisi-kisi instrumen dalam penelitian ini mengacu pada pendapat beberapa ahli yaitu sebagai berikut :

1. Menurut Munn *et al* (1972) dalam Taujiri, Y. (2014, hlm. 7) menyatakan bahwa : “Perilaku sosial merupakan perilaku yang dipengaruhi oleh atau mempengaruhi perilaku orang lain; dalam interaksi yang melibatkan perilaku individu atau kelompok”.
2. Perilaku sosial juga identik dengan reaksi seseorang terhadap orang lain (Baron & Byrne, 1991 dalam Rusli Ibrahim, 2001).
3. Menurut Talcot Person dalam Yusuf (2011, hlm. 189) belajar sosial menafsirkan kegiatan kelompok sebaya berkaitan erat dengan ganjaran yang menjanjikan, yaitu ganjaran sosial teman sebaya yang memberikan rasa senang. Interaksi sosial remaja dalam kelompok sebaya dapat merangsang/menstimulasi pola-pola respons baru melalui belajar dengan cara mengamati (*observational learning*). Disini kelompok sebaya telah memberikan kesempatan belajar kepada remaja

untuk mengimitasi berbagai tingkah laku para anggota kelompok lainnya. Pengaruh teman sebaya yang menjadi model dapat mencegah atau membolehkan pola-pola tingkah laku yang relative tidak pasti (kebiasaan) dalam setting yang terstruktur. Walaupun begitu, pengalaman-pengalaman baru dapat mencegah atau memperkuat dampaknya terhadap kegiatan-kegiatan moral atau sosial.

4. Teori belajar sosial atau teori pembelajaran melalui peniruan ini menurut Surya (2013, hlm.150) berdasarkan pada tiga asumsi, yaitu :
 1) Individu melakukan pembelajaran dengan meniru apa yang ada di lingkungannya, terutama perilaku-perilaku orang lain. 2) Terdapat hubungan kait yang erat antara pelajar dengan lingkungannya. 3) Hasil pembelajaran berupa kode perilaku visual dan verbal yang diwujudkan dalam perilaku sehari-hari.

Berdasarkan pada pendapat para ahli tersebut, maka penulis menyimpulkan bahwa belajar sosial adalah proses belajar sikap yang dilakukan oleh individu dari hasil pengamatan, peniruan, dan penguatan perilaku orang lain dan atau dengan ganjaran yang orang lain terima untuk diimitasi menjadi perilaku dirinya. Belajar sosial yang peneliti teliti mengenai tiga perilaku sosial siswa yaitu tanggung jawab, toleransi, dan disiplin. Peneliti mengambil tiga perilaku sosial tersebut berdasarkan hasil observasi dan studi literatur yang peneliti lakukan di tempat penelitian yaitu SMA Negeri 2 Bandung ketika proses pembelajaran pendidikan jasmani yang dimaksudkan untuk memperoleh informasi yang valid mengenai konsep serta ruang lingkup variabel pengembangan perilaku sosial siswa (tanggung jawab, toleransi, dan disiplin). Tiga perilaku sosial tersebut merupakan permasalahan yang sering muncul dari diri siswa, baik ketika proses pembelajaran maupun di luar jam pembelajaran.

Adapun untuk indikator instrumen dari setiap subvariabel (tanggung jawab, toleransi, dan disiplin) peneliti mengacu pada pendapat para ahli sebagai berikut :

1. Menurut Pribadi dalam Berliana (1998, hlm.26) bahwa : “Tanggung jawab adalah sikap dan perbuatan dalam penilaian positif. Artinya setiap manusia sebagai individu di dalam batinnya memiliki hati nurani, yaitu sumber kemampuan manusia untuk dapat membedakan antara baik dan buruk, antara adil dan tidak, antara benar dan salah, antara indah dan tidak indah.”
2. Menurut Gall dan Gall dalam Kindsvatter (dalam Thoyib, 2012, sumber. [online].<https://fuddin.wordpress.com/2012/11/06/hakikat->

peningkatan -tanggung-jawab-siswa-dalam-pembelajaran/. Diakses pada 02 Maret 2015) bahwa : “tanggung jawab siswa adalah tujuan program yang luas yang akan dicapai oleh para siswa. Mereka dituntut untuk mengaktualisasikan dan mengekspresikan pencapaian tujuan ini sebagai hasil pembelajaran di kelas”.

3. W.J.S.Purwadarminta (Sumber. [online]. http://library.walisongo.ac.id/digilib/files/disk1/34/jtptiain-gdl-s1-2007-teguhsetia-1682-bab2_410-1.pdf) menyatakan : “toleransi adalah sikap atau sifat menenggang berupa menghargai serta membolehkan suatu pendirian, pendapat, pandangan, kepercayaan maupun yang lainnya yang berbeda dengan pendirian sendiri”.
4. Dewan Ensiklopedi Indonesia bahwa “Toleransi dalam aspek sosial, politik, merupakan suatu sikap membiarkan orang untuk mempunyai suatu keyakinan yang berbeda. Selain itu menerima pernyataan ini karena sebagai pengakuan dan menghormati hak asasi manusia”.
5. Disiplin adalah kepatuhan terhadap peraturan atau tunduk pada pengawasan dan pengendalian yang bertujuan mengembangkan watak agar dapat mengendalikan diri, agar berperilaku tertib dan efisien (Kadir, 1994, hlm.80).
6. Menurut Djamarah (2002, hlm.12) adalah “Suatu tata tertib yang dapat mengatur tatanan kehidupan pribadi dan kelompok”.
7. Menurut Maman Rachman (1999) dalam Tu’wu (2004, hlm.32) (Nurdinkhan, 2012: <http://nurdinkhan.wordpress.com/2012/05/30/angket-kedisiplinan-siswa/>) “disiplin sebagai upaya mengendalikan diri dan sikap mental individu atau masyarakat dalam mengembangkan kepatuhan dan ketaatan terhadap peraturan dan tata tertib berdasarkan dorongan dan kesadaran yang muncul dari dalam hatinya”.

Atas dasar uraian di atas, maka dalam penelitian ini yang akan dijadikan sub-variabel sebagai acuan penentuan indikator instrumen maka kisi-kisi instrument disajikan dalam tabel berikut :

Tabel. 3.6
Kisi – Kisi Angket Perilaku Sosial Siswa
Sebelum Uji Coba

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Item Soal	
			(+)	(-)
Perilaku Sosial Siswa	Tanggung Jawab	1. Pemeliharaan alat pembelajaran	35,45	30,38
		2. Partisipasi belajar gerak	1,53,39	20,59,31
		3. Menjaga kebersihan	5,33,57	16,25,51
		4. Tugas yang diberikan	28,44	10,55
	Toleransi	1. Sopan kepada yang lebih tua	23	34
		2. Menghargai kemampuan orang lain	19	11

Yogi Firmansyah, 2015

PERBANDINGAN PENGARUH PENDEKATAN TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING (TGfU) DENGAN PENDEKATAN TRADISIONAL TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN PENDIDIKAN JASMANI

Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		3. Menghargai perbedaan dengan orang lain	29	36
		4. Tidak merendahkan orang lain	3,60	12,56
		5. Menerima dan memberi saran	21,32	7,43
		6. Empati terhadap keadaan dan perasaan orang lain	9,49	22,54
		7. Peduli terhadap orang lain saat pembelajaran	41	47
	Disiplin	1. Konsentrasi pada pelajaran	13	17
		2. Peraturan Sekolah	4,40,37	18,52,48
		3. Memperhatikan pelajaran yang disampaikan guru	15	26
		4. Mengatur waktu dengan baik	42	50
		5. Menyiapkan peralatan sekolah	8,46	14,58
		6. Menghindari bolos pembelajaran	6	27
		7. Mengerjakan tugas	2, 24	

Dalam menyusun angket, penulis bertitik tolak pada pedoman yang dikemukakan oleh Surakhmad, W (1998, hlm. 184) sebagai berikut :

- 1) Rumuskan setiap pernyataan sejelas-jelasnya dan seringkas-ringkasnya
- 2) Mengajukan pernyataan-pernyataan yang memang dapat dijawab oleh responden, pernyataan mana yang tidak menimbulkan kesan agresif
- 3) Sifat pernyataan netral dan obyektif
- 4) Mengajukan hanya pernyataan yang jawabannya dapat diperoleh dari sumber lain
- 5) Keseluruhan pernyataan dalam angket harus sanggup mengumpulkan kebulatan jawaban untuk masalah yang kita hadapi.

Menyimak pendapat Surakhmad, maka dalam menyusun pernyataan-pernyataan dalam angket bersifat jelas, ringkas, dan tegas.

Agar tanggapan responden pada angket dapat diukur, penulis menggunakan skala pengukuran. Skala pengukuran bertujuan agar instrumen dapat diukur sesuai dengan apa yang akan diukur dan bisa dipercaya serta konsisten (reliabel) terhadap permasalahan instrumen penelitian. Riduwan (2010, hlm. 86) menyatakan bahwa “maksud dari skala pengukuran ini untuk mengklasifikasikan variabel yang akan diukur supaya tidak terjadi kesalahan dalam menentukan analisis data dan langkah penelitian selanjutnya”.

Peneliti memilih untuk menggunakan Skala Sikap, skala ini merupakan skala untuk mengukur sikap. Skala *Likert* merupakan salah satu macam dari Skala Sikap yang penulis anggap paling cocok digunakan dalam penelitian ini. Riduwan (2010, hlm.67) menyatakan bahwa “Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala sosial”. Terdapat skor di masing-masing alternatif jawaban pada angket, yaitu dari skor lima sampai dengan satu. Angka lima menunjukkan bahwa pernyataan yang ada pada angket melekat dalam diri responden, semakin rendah skor yang dipilih oleh responden maka semakin jauh dari diri responden. Terdapat pernyataan positif dan negatif dalam angket tersebut. Untuk skor pada pernyataan positif adalah sebagai berikut: Sangat Sering Dilakukan (SSD) = 5, Sering Dilakukan (SD) = 4, Dilakukan (D) = 3, Pernah Dilakukan (PD) = 2, dan Tidak Pernah Dilakukan (TPD) = 1. Sedangkan untuk pernyataan negatif adalah sebagai berikut: Sangat Sering Dilakukan (SD) = 1, Sering Dilakukan (SD) = 2, Dilakukan (D) = 3, Pernah Dilakukan (PD) = 4, dan Tidak Pernah Dilakukan (TPD) = 5. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam bentuk tabel berikut:

Tabel. 3.7
Kategori Penyeoran Alternatif Jawaban

Alternatif Jawaban	Skor Penilaian	
	Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif
Sangat Sering Dilakukan (SSD)	5	1
Sering Dilakukan (SD)	4	2
Dilakukan (D)	3	3
Pernah Dilakukan (PD)	2	4
Tidak Pernah Dilakukan (TPD)	1	5

G. Proses Pengembangan Instrumen

1. Uji Validitas

Setelah menyusun angket, maka dilakukan uji coba angket yang ditujukan kepada responden yang bukan termasuk ke dalam sampel penelitian untuk mengukur validitas dan reliabilitas setiap butir soalnya. Seperti yang telah

Yogi Firmansyah, 2015

PERBANDINGAN PENGARUH PENDEKATAN TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING (TGfU) DENGAN PENDEKATAN TRADISIONAL TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN PENDIDIKAN JASMANI

Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dipaparkan sebelumnya bahwa sebuah instrumen penelitian harus valid dan reliabel, maka dari itu diadakan uji coba angket. Seperti yang dijelaskan Sugiyono (2014, hlm.173) bahwa “Dengan menggunakan instrumen yang valid dan reliabel dalam pengumpulan data, maka diharapkan hasil penelitian akan menjadi valid dan reliabel. Jadi instrumen yang valid dan reliabel merupakan syarat mutlak untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid dan reliabel”. Uji coba angket dilaksanakan pada tanggal 28 Agustus 2015 di SMA Negeri 9 Bandung. Angket perilaku belajar sosial siswa pada mata pelajaran pendidikan jasmani ini diuji cobakan pada siswa yang bukan sebagai sampel penelitian sebanyak 35 orang.

Untuk menentukan validitas instrumen, penulis berpedoman pada langkah-langkah dalam mengolah data untuk menentukan validitas instrumen menurut Abduljabar dan Darajat (2013, hlm. 77), sebagai berikut :

1. Memberikan skor pada masing-masing pernyataan.
2. Menjumlahkan skor pada seluruh jumlah butir pernyataan.
3. Merangking skor responden dari yang tertinggi sampai yang terendah.
4. Memisahkan antara skor tertinggi (kelompok atas) dan skor terendah (kelompok bawah).
5. Menetapkan 27% responden kelompok atas (kelompok yang memperoleh skor tinggi).
6. Menetapkan 27% responden kelompok bawah (kelompok yang memperoleh skor rendah).
7. Mencari nilai rata-rata dari setiap butir pernyataan kelompok atas dan kelompok bawah dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan :

\bar{X} : Nilai rata-rata untuk kelompok atas dan bawah

$\sum X$: Jumlah skor

n : Jumlah sampel

Yogi Firmansyah, 2015

PERBANDINGAN PENGARUH PENDEKATAN TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING (TGfU) DENGAN PENDEKATAN TRADISIONAL TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN PENDIDIKAN JASMANI

Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

8. Mencari simpangan baku dari setiap butir pernyataan kelompok atas dan kelompok bawah dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$s = \sqrt{\frac{\sum (X - \bar{X})^2}{n - 1}}$$

Keterangan :

S : Simpangan baku

\bar{X} : Skor rata-rata

n : Jumlah sampel

9. Mencari nilai t_{hitung} untuk setiap butir soal kelompok atas dan kelompok bawah dengan menggunakan rumus :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan :

t : Nilai t_{hitung} setiap butir pernyataan

\bar{X}_1 : Nilai rata-rata kelompok atas

\bar{X}_2 : Nilai rata-rata kelompok bawah

S_1^2 : Varians kelompok atas

S_2^2 : Varians kelompok bawah

n_1 : Jumlah responden kelompok atas

n_2 : Jumlah responden kelompok bawah

10. Membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} . Setelah t_{hitung} setiap butir pernyataan diketahui, maka langkah selanjutnya adalah membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} dalam taraf signifikansi α 0,05 atau tingkat kepercayaan 95% dengan $n = 35$, maka nilai t_{tabel} menunjukkan nilai 1,697. Sebuah butir tes dapat dinyatakan valid apabila hasil dari t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Jika semua butir tes sudah dinyatakan valid maka angket tersebut sudah siap untuk digunakan sebagai alat pengumpul data. Tetapi jika ada butir tes yang tidak

valid maka butir tes tersebut tidak dapat digunakan lagi sebagai alat pengumpul data. Berikut hasil perhitungan uji validitas angket perilaku belajar sosial siswa pada mata pelajaran pendidikan jasmani.

Tabel. 3.8
Hasil Perhitungan Uji Validitas
Angket Perilaku Sosial Siswa

No Soal	t-hitung	t-tabel	Keterangan	No Soal	t-hitung	t-tabel	Keterangan
1	0.869	1.697	Tidak Valid	31	3.599	1.697	Valid
2	0.167	1.697	Tidak Valid	32	-0.757	1.697	Tidak Valid
3	2.292	1.697	Valid	33	2.971	1.697	Valid
4	2.428	1.697	Valid	34	1.332	1.697	Tidak Valid
5	0.674	1.697	Tidak Valid	35	2.164	1.697	Valid
6	0.442	1.697	Tidak Valid	36	5.276	1.697	Valid
7	6.131	1.697	Valid	37	3.892	1.697	Valid
8	0.697	1.697	Tidak Valid	38	6.968	1.697	Valid
9	1.924	1.697	Valid	39	2.128	1.697	Valid
10	3.629	1.697	Valid	40	1.566	1.697	Tidak Valid
11	3.322	1.697	Valid	41	2.274	1.697	Valid
12	2.433	1.697	Valid	42	0.913	1.697	Tidak Valid
13	2.293	1.697	Valid	43	0.802	1.697	Tidak Valid
14	4.271	1.697	Valid	44	1.501	1.697	Tidak Valid
15	1.990	1.697	Valid	45	2.019	1.697	Valid
16	3.283	1.697	Valid	46	1.611	1.697	Tidak Valid
17	3.637	1.697	Valid	47	4.397	1.697	Valid
18	3.422	1.697	Valid	48	4.038	1.697	Valid
19	2.983	1.697	Valid	49	3.015	1.697	Valid
20	2.255	1.697	Valid	50	0.885	1.697	Tidak Valid
21	2.503	1.697	Valid	51	2.365	1.697	Valid
22	4.381	1.697	Valid	52	3.074	1.697	Valid
23	2.958	1.697	Valid	53	-1.295	1.697	Tidak Valid
24	0.736	1.697	Tidak Valid	54	3.982	1.697	Valid
25	3.509	1.697	Valid	55	2.787	1.697	Valid
26	3.847	1.697	Valid	56	3.312	1.697	Valid
27	1.934	1.697	Valid	57	-1.160	1.697	Tidak Valid
28	0.368	1.697	Tidak Valid	58	-0.482	1.697	Tidak Valid
29	1.660	1.697	Tidak Valid	59	2.161	1.697	Valid
30	4.131	1.697	Valid	60	1.466	1.697	Tidak Valid

Tabel. 3.9
Kesimpulan Hasil Perhitungan Uji Validitas Item Soal

Jenis Instrumen	No. Item Tidak Valid	No. Item Valid
Perilaku Belajar Sosial Siswa	1, 2, 5, 6, 8, 24, 28, 29, 32, 34, 40, 42, 43, 44, 46, 50, 53, 57, 58, 60	3, 4, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 25, 26, 27, 30, 31, 33, 35, 36, 37, 38, 39, 41, 45, 47, 48, 49, 51, 52, 54, 55, 56, 59

Tabel. 3.10
Kisi-kisi Angket Perilaku Sosial Siswa
Setelah Uji Coba

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Item Soal	
			(+)	(-)
Belajar Sosial Siswa	Tanggung Jawab	1. Pemeliharaan alat pembelajaran	25,31	22,28
		2. Partisipasi belajar gerak	29	15,40,23
		3. Menjaga kebersihan	24	11,19,35
		4. Tugas yang diberikan		5, 38
	Toleransi	1. Sopan kepada yang lebih tua	18	
		2. Menghargai kemampuan orang lain	14	6
		3. Menghargai perbedaan dengan orang lain		26
		4. Tidak merendahkan orang lain	1	7, 39
		5. Menerima dan memberi saran	16	3
		6. Empati terhadap keadaan dan perasaan orang lain	4, 34	17,37
		7. Peduli terhadap orang lain saat pembelajaran	30	32
	Disiplin	1. Konsentrasi pada pelajaran	8	12
		2. Peraturan Sekolah	2,27	13,36,33
		3. Memperhatikan pelajaran yang disampaikan guru	10	20
		4. Menyiapkan peralatan sekolah		9
		5. Menghindari bolos pembelajaran		21

Yogi Firmansyah, 2015

PERBANDINGAN PENGARUH PENDEKATAN TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING (TGfU) DENGAN PENDEKATAN TRADISIONAL TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN PENDIDIKAN JASMANI

Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Kisi-kisi angket atau kuesioner di atas dalam tabel merupakan kisi-kisi yang digunakan sebagai alat pengumpul data yang dibagikan kepada siswa sebagai sampel penelitian mengenai perbandingan pengaruh pendekatan *teaching game for understanding* (tgfu) dengan pendekatan tradisional terhadap perilaku sosial siswa dalam pembelajaran permainan pendidikan jasmani.

2. Uji Reliabilitas

Langkah berikutnya adalah menentukan reliabilitas untuk mengetahui tingkat keajegan atau ketetapan dari setiap butir soal. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1. Membagi soal yang telah valid menjadi dua bagian yaitu soal dengan nomor genap dan ganjil.
2. Skor dari butir-butir soal yang bernomor genap disebut variabel X, sedangkan skor dari butir-butir soal yang bernomor ganjil disebut variabel Y.
3. Mengkorelasikan antara skor butir-butir soal yang bernomor genap dan ganjil, dengan menggunakan rumus korelasi *Product Moment*:

$$r_{xy} = \frac{n \cdot \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{(n \sum X^2) - (\sum X)^2\} \{(n \sum Y^2) - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

- r_{xy} : Koefisien korelasi yang dicari
 $\sum XY$: Jumlah perkalian skor X dan Y
 $\sum X^2$: Jumlah skor X dikuadratkan
 $\sum Y^2$: Jumlah skor Y dikuadratkan
 n : Jumlah banyaknya soal

4. Mencari reliabilitas seluruh butir pernyataan dengan menggunakan rumus *Sperman Brown* :

$$r_{11} = \frac{2 \cdot r_{xy}}{1 + r_{xy}}$$

Keterangan :

r_{11} : Reliabilitas Tes

r_{xy} : Koefisien korelasi yang dicari

5. Menguji signifikansi korelasi dengan rumus t_{hitung} sebagai berikut:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Tabel. 3.11
Hasil Perhitungan Reliabilitas Instrumen
Angket Perilaku Sosial Siswa

No Sampel	X Ganjil	Y Genap	X ²	Y ²	XY
1	66	80	4356	6400	5280
2	91	94	8281	8836	8554
3	97	100	9409	10000	9700
4	76	70	5776	4900	5320
5	83	87	6889	7569	7221
6	96	92	9216	8464	8832
7	73	76	5329	5776	5548
8	81	86	6561	7396	6966
9	80	84	6400	7056	6720
10	90	92	8100	8464	8280
11	84	85	7056	7225	7140
12	74	70	5476	4900	5180
13	90	90	8100	8100	8100
14	83	92	6889	8464	7636
15	77	75	5929	5625	5775
16	95	93	9025	8649	8835
17	54	57	2916	3249	3078
18	80	70	6400	4900	5600
19	89	86	7921	7396	7654
20	95	96	9025	9216	9120

Yogi Firmansyah, 2015

**PERBANDINGAN PENGARUH PENDEKATAN TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING (TGfU)
DENGAN PENDEKATAN TRADISIONAL TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA DALAM
PEMBELAJARAN PERMAINAN PENDIDIKAN JASMANI**

Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

21	86	87	7396	7569	7482
22	92	92	8464	8464	8464
23	70	77	4900	5929	5390
24	79	91	6241	8281	7189
25	90	93	8100	8649	8370
26	64	81	4096	6561	5184
27	75	76	5625	5776	5700
28	71	81	5041	6561	5751
29	72	77	5184	5929	5544
30	77	85	5929	7225	6545
31	59	61	3481	3721	3599
32	40	64	1600	4096	2560
33	83	90	6889	8100	7470
34	85	93	7225	8649	7905
35	75	73	5625	5329	5475
Σ	2772	2896	224850	243424	233167
(ΣX)²	7683984				
(ΣY)²	8386816				

6. Setelah mengkorelasikan antara skor butir-butir pernyataan bernomor ganjil dan genap, selanjutnya menghitung reliabilitas butir tes dengan rumus korelasi *Product Moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{35 (233167) - (2772)(2896)}{\sqrt{\{35(224850) - 7683984\} \{35(243424) - 8386816\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{8160845 - 8027712}{\sqrt{\{7869750 - 7683984\} \{8519840 - 8386818\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{133133}{\sqrt{\{185766\} \{133024\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{133133}{\sqrt{24711336384}}$$

$$r_{xy} = \frac{133133}{157198.4}$$

$$r_{xy} = 0.847$$

7. Setelah di dapat nilai r_{xy} kemudian mencari reliabilitas seluruh butir tes dengan menggunakan rumus *Sperman Brown*:

$$r_{11} = \frac{2 \cdot r_{xy}}{1 + r_{xy}} \qquad r_{11} = \frac{1.694}{1.847}$$

$$r_{11} = \frac{2 (0.847)}{1 + 0.847} \qquad r_{11} = 0.918$$

8. Selanjutnya menguji signifikansi korelasi dengan rumus t_{hitung} sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \qquad t_{hitung} = \frac{0.847(5.745)}{\sqrt{1-0.717}}$$

$$t_{hitung} = \frac{0.847\sqrt{35-2}}{\sqrt{1-(0.847)^2}} \qquad t_{hitung} = \frac{4.865}{0.532}$$

$$t_{hitung} = 9.150$$

9. Membandingkan hasil t_{hitung} dengan nilai t_{tabel} . Dari hasil perhitungan diatas diperoleh $r_{11} = 0,918$, dengan t_{hitung} nya 9,150. Diketahui $t_{tabel} = 2,040$ dengan $\alpha = 0,95$ dan dk $(n-2) = 35-2 = 33$. Jika nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka butir tes tersebut dinyatakan reliabel. Namun bila nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$, artinya butir tes tersebut tidak reliabel. Dari hasil perhitungan menunjukkan bahwa $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, yaitu $9,150 \geq 2,040$ yang berarti bahwa instrumen atau angket perilaku belajar sosial siswa pada mata pelajaran pendidikan jasmani ini dapat dipercaya atau reliabel.

H. Prosedur Penelitian

Yogi Firmansyah, 2015

PERBANDINGAN PENGARUH PENDEKATAN TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING (TGfU) DENGAN PENDEKATAN TRADISIONAL TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN PENDIDIKAN JASMANI

Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah atau tahapan-tahapan yang dilakukan dalam pelaksanaan penelitian. Prosedur penelitian yang direncanakan dengan baik akan menentukan proses penelitian. Dari penjelasan tersebut penulis mencoba menggambarkan hal-hal yang berkaitan dengan tahapan-tahapan penelitian, dimulai dari tahap persiapan, pelaksanaan penelitian sampai ke tahap akhir penelitian.

1. Tahap Persiapan

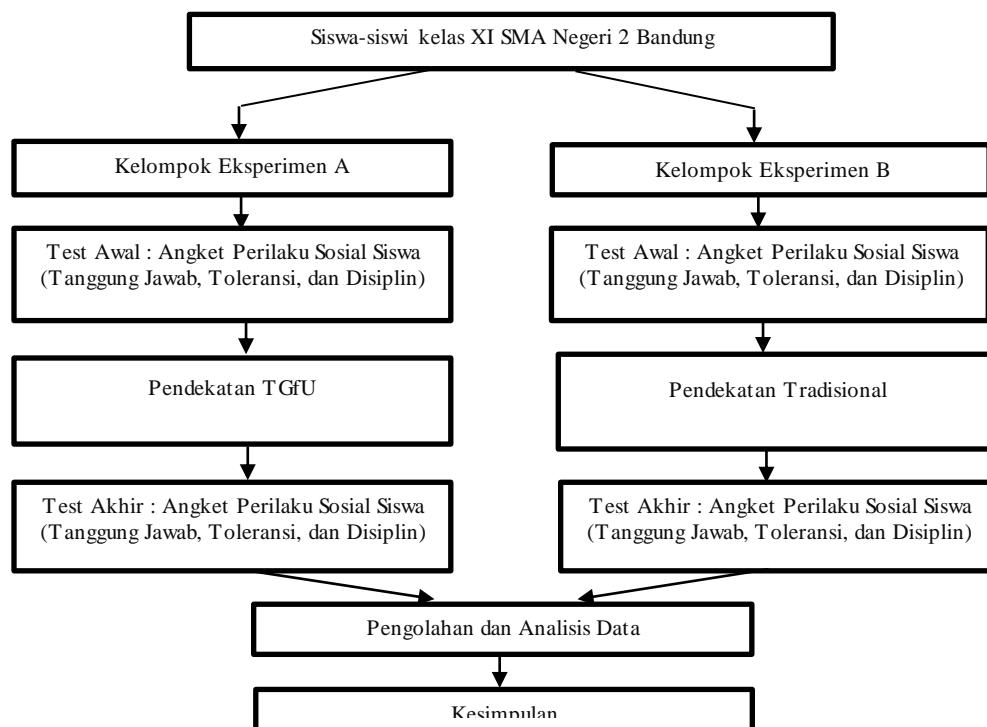
Langkah pertama pada penelitian adalah melakukan persiapan, dimulai dengan studi pendahuluan, melakukan survey tempat untuk mendapatkan kejelasan tentang tempat penelitian mulai dari sarana dan prasarana penunjang kegiatan, data pustaka serta data empirik, dilanjutkan dengan mengajukan sebuah proposal penelitian. Langkah selanjutnya membuat program pembelajaran dan menentukan instrumen penelitian berdasarkan tujuan yang ingin diketahui dalam pelaksanaan penelitian. Setelah itu melakukan koordinasi dengan pihak sekolah perihal akan dilaksanakannya penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Sebelum masuk ke dalam langkah penelitian terlebih dahulu peneliti menentukan kelompok sampel dari sebuah populasi yang dipilih secara acak, kemudian menentukan kelompok eksperimen dari sebuah sampel. Selanjutnya melakukan tes awal (*pretest*) kepada kedua kelompok. Setelah didapatkan data melalui tes awal (*pretest*), dilanjutkan dengan memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen berupa pendekatan *Teaching Game for Understanding* (TGfU) dan pendekatan tradisional yang berkonsep "*teacher center*". Selesai diberikan perlakuan pada akhir pertemuan diadakan tes akhir (*posttest*) untuk kedua kelompok penelitian.

3. Tahap Akhir Penelitian

Tahap selanjutnya adalah melakukan analisis data hasil tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) untuk kedua kelompok dengan menggunakan uji statistika. Dilanjutkan dengan penarikan kesimpulan berdasarkan hasil uji statistika yang telah diberlangsungkan.



Gambar 3.3
Prosedur Penelitian

I. Analisis Data

Untuk membuktikan kebenaran hipotesis yang dirumuskan, maka langkah yang harus dilakukan adalah mengolah dan menganalisis data untuk menerima atau menolak hipotesis tersebut. Jadi setelah data dari tes awal dan tes akhir terkumpul, langkah selanjutnya adalah mengolah data dan menganalisis data tersebut secara statistik. Langkah-langkah statistika yang digunakan untuk mengolah data-data tersebut adalah sebagai berikut :

1. Menghitung skor rata-rata (mean) dari setiap kelompok sampel.

Mencari rata-rata (\bar{X}) dari setiap kelompok data dengan menggunakan rumus dari Abduljabar dan Darajat (2013, hlm. 111) sebagai berikut :

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan :

\bar{X} : Nilai rata-rata

X : Skor yang didapat

n : Banyaknya data / jumlah sampel

\sum : Menyatakan jumlah

2. Menghitung Simpangan Baku

Mencari simpangan baku dari setiap kelompok data dengan menggunakan rumus Abduljabar dan Darajat (2013, hlm. 122) sebagai berikut :

$$S = \frac{\sum (X_i - \bar{X})}{n - 1}$$

Keterangan :

S : Nilai simpangan baku

X_i : Nilai

\bar{X} : Nilai rata-rata

n : Banyaknya data / jumlah sampel

\sum : Menyatakan jumlah

$\sum (X - \bar{X})^2$: jumlah kuadrat nilai data dikurangi rata-rata

3. Uji Normalitas dengan menggunakan Uji Kenormalan Lilliefors. Dengan langkah-langkah menurut pendapat Abduljabar dan Darajat (2013, hlm. 148) sebagai berikut :

- a. Membuat tabel penolong untuk mengurutkan data terkecil sampai terbesar, kemudian mencari rata-rata dan simpangan baku.
- b. Mencari Z skor dan tempatkan pada kolom Z_i dengan rumus :

$$Z_i = \frac{X - \bar{X}}{s}$$

(\bar{X} dan s merupakan rata-rata dan simpangan baku dari sampel).

Mencari luas Z_i pada table Z dalam Abduljabar dan Darajat (2013, hlm. 230)

- c. Pada kolom $F(Z_i)$, untuk luas daerah yang bertanda negatif maka $0,5 -$ luas daerah, sedangkan untuk luas daerah negatif maka $0,5 +$ luas daerah.
- d. $S(Z_i)$, adalah urutan n dibagi jumlah n .
- e. Hasil pengurangan $F(Z_i) - S(Z_i)$ tempatkan pada kolom $F(Z_i) - S(Z_i)$.
- f. Mencari data / nilai yang tertinggi, tanpa melihat (-) atau (+), sebagai nilai L_0 .
- g. Membuat kriteria penerimaan dan penolakan hipotesis:
 - 1) Jika $L_0 \geq L_{tabel}$ tolak H_0 dan H_1 diterima artinya data tidak berdistribusi normal.
 - 2) Jika $L_0 \leq L_{tabel}$, terima H_0 artinya data berdistribusi normal.
- h. Mencari nilai L_{tabel} , membandingkan L_0 dengan L_t .
- i. Membuat kesimpulan.

4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang didapat dari hasil pengamatan homogen atau tidak dan juga untuk menentukan jenis statistik yang digunakan. Uji homogenitas menggunakan rumus dari Abduljabar dan Darajat (2013, hlm. 178) sebagai berikut :

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

Varians didapat dari simpangan baku yang dikuadratkan. Untuk kriteria pengujian adalah : terima hipotesis jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ distribusi dengan derajat kebebasan = (dk pembilang, dk penyebut) $dk = n - 1$, dengan $\alpha = 0,05$.

5. Uji Signifikansi (Uji-t)

Uji signifikansi peningkatan hasil perlakuan dan pengaruhnya menggunakan uji t (skor berpasangan) dua pihak menurut Abduljabar dan Darajat (2013, hlm. 163) sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$\text{dengan } S^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan :

t : nilai t yang dicari (t_{hitung})

\bar{X}_1 : nilai rata-rata kelompok 1

\bar{X}_2 : nilai rata-rata kelompok 2

S : simpangan baku gabungan

n_1 : banyaknya sampel kelompok 1

n_2 : banyaknya sampel kelompok 2

S_1^2 : varians kelompok 1

S_2^2 : varians kelompok 2

Kriteria penerimaan dan penolakan hipotesisnya yaitu :

Terima H_0 jika $-t(1-1/2 \alpha) < t < t(1-1/2 \alpha)$ dan $dk = (n_1 + n_2 - 2)$

Dalam hal lain H_0 ditolak.

6. Apabila data Homogen dan tidak berdistribusi normal, maka dilakukan penghitungan statistik non parametrik yaitu dengan menggunakan Uji Mann-Withney. Menurut Abduljabar dan Darajat (2013, hlm. 249) sebagai berikut :

$$U_1 = n_1 n_2 + \frac{n_1(n_1+1)}{2} - R_1, \text{ dan}$$

$$U_2 = n_1 n_2 + \frac{n_2(n_2+1)}{2} - R_2$$

Dimana :

n_1 : jumlah sampel 1

n_2 : jumlah sampel 2

U_1 : jumlah peringkat 1

U_2 : jumlah peringkat 2

R_1 : jumlah rangking pada sampel n_1

R_2 : jumlah rangking pada sampel n_2

Kedua rumus tersebut digunakan dalam perhitungan, karena akan digunakan untuk mengetahui mana harga U yang lebih kecil. Harga U yang lebih kecil tersebut yang digunakan untuk pengujian dan membandingkan dengan U_{tabel} .